



PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL *GUESSING GAME* PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 01 KLEGEN MADIUN TAHUN AJARAN 2023/2024

Riska Dewi Lestari¹, Vivi Rulviana^{*2}, Nurul Wijiastuti³

^{1,2} Universitas PGRI Madiun

³SD Negeri 01 Klegan

Article Info

Article history:

Submitted : 21/06/2024

Accepted : 20/07/2024

Published : 10/09/2024

Keywords:

Guessing Game

Bahasa Indonesia

Teks Deskripsi

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving student learning outcomes through the guessing game model in the Indonesian language subject on descriptive text material in the fourth grade of SDN 01 Klegan Madiun. The research is motivated by the low achievement of learning objectives (KKTP) and student interest in the material of writing descriptive texts, which is considered difficult and boring. The subjects of this study were 29 fourth-grade students of SDN 01 Klegan Madiun, and the research was conducted in collaboration with the classroom teacher to apply the guessing game model. The results showed that the use of the guessing game increased student learning outcomes. The class average score increased from 54.17 in the pre-cycle to 63.45 in cycle 1, and reached 82.48 in cycle 2. Observations showed that the guessing game made students more active and the classroom atmosphere more enjoyable. Students found it easier to manage and arrange words to write descriptive texts. Additionally, the teacher found it easier to teach. Thus, it can be concluded that the guessing game model can improve the learning outcomes of Indonesian language material in writing descriptive texts for fourth-grade students of SDN 01 Klegan Madiun in the 2023/2024 academic year.

Corresponding Author:

Vivi Rulviana, M.Pd ,

Program Pendidikan Profesi Guru,

Universitas PGRI Madiun,

Jln. Setia Budi No.85, Madiun, Indonesia.

rulvianavivi@gmail.com

How to Cite:

Lestari, R.D., Rulviana, V., & Wijiastuti, N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Guessing Game Pada Materi Menulis Teks Deskripsi Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Klegan Madiun Tahun Ajaran 2023/2024*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (2), 420-427.



1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu bahasa yang perlu dan penting untuk dipelajari, baik dalam pendidikan formal ataupun nonformal. Sifatnya yang menyeluruh dan memuat banyak aspek pengetahuan, membuat bahasa Indonesia memiliki intensitas yang tinggi dan peran yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Bloomfield (Pamungkas, 2012: 4) juga menambahkan bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Ini berarti bahwa tanpa adanya bahasa kita tidak dapat berkomunikasi atau menyampaikan isi hati kepada orang lain. Bahasa dapat diwujudkan dalam ragam tulis dan ragam nontulis (Rohmadi, 2009: 3). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya dan lingkungan di sekitarnya, menyampaikan ide yang difikirkannya, berpartisipasi dan ikut serta dalam lingkungan masyarakat, serta mengasah dan mengelola kemampuan imajinatif sehingga kemampuan intelektualnya dapat berkembang dengan baik. Saddhono dan Slamet (2014: 5) mengatakan bahwa dalam penggunaan bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Menulis dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa produktif. Sejalan dengan pendapat menulis menurut Resmini, N., dkk (2010, hlm. 10) menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bisa dikatakan sulit karena menulis bukan hanya merupakan produk namun juga berupa proses mengembangkan ide, gagasan, imajinasi juga pendapat seseorang yang dapat dituangkan menjadi sebuah tulisan.

Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar di kelas IV terdapat capaian pembelajaran (CP) Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut penulis lebih memfokuskan pada teks deskripsi.

Teks deskripsi ialah tulisan yang bertujuan untuk memberikan rincian atau detail tentang objek, sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan objek dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis (Semi, 2007:66). Sependapat dengan itu, Alwasilah dan Senny (2013:114) menyatakan bahwa "Teks deskripsi adalah gambaran verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian, cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana dipersepsi oleh panca indera. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa teks deskripsi adalah paragraf yang di dalamnya berisi pengalaman, sesuatu yang dilihat, dirasa, didengar, dialami, dan sebagainya sehingga membuat pembaca seolah-olah melihat, merasa, mendengar, dan mengalami apa yang digambarkan. Oleh karena itu, dalam proses membuat teks deskripsi diperlukan kemampuan dalam menggambarkan dan mendeskripsikan suatu objek. Kegiatan menulis teks deskripsi mengharuskan siswa untuk mengetahui ciri-ciri, memaparkan dan menggambarkan suatu objek yang ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran menulis teks deskriptif, guru harus mampu meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa dengan strategi atau taktik yang tepat agar siswa dapat termotivasi dalam belajar di dalam kelas secara efisien karena berkaitan dengan waktu belajar siswa di kelas (Aydoğan dan Akbarov, 2014). Berdasarkan pengamatan, siswa kurang tertarik dan cenderung mudah merasa bosan ketika belajar bahasa Indonesia, selain itu pada umumnya siswa menjadi lebih pasif dan tidak berani untuk mengungkapkan pendapat mereka. Siswa mengalami beberapa kesulitan dalam menulis teks deskriptif, mereka tidak tahu bagaimana memulai, menemukan, dan mengungkapkan ide-ide yang muncul di pikiran mereka. Ketiga, siswa kesulitan dalam mengungkapkan kata-kata. Siswa diharuskan menyusun kalimat agar menghasilkan paragraf yang

terintegrasi. Masalah siswa juga ada pada kemampuan tata bahasa. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin meningkatkan hasil belajar materi teks deskripsi menggunakan metode *guessing game* Siswa Kelas IV SDN 01 Klegen Madiun. Penulis menemukan cara alternatif terkait dengan kondisi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran permainan *guessing game*, diharapkan mampu menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Permainan *guessing game* adalah permainan di mana satu orang mengetahui sesuatu sementara orang lain mengidentifikasi atau menebak jawabannya. Menurut Andrew Wright, David Betteridge (2005) Permainan membantu dan mendorong banyak peserta didik untuk mempertahankan minat dan pekerjaan mereka. Permainan ini dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Permainan *guessing game* dapat menjelaskan suatu masalah. Hal ini dibuktikan oleh beberapa peneliti (Zahara & Fatimah, 2018). Hasil penelitian Zahara dan Fatimah tentang *Teaching Using Guessing Games in Teaching Descriptive Writing* menunjukkan bahwa permainan *guessing game* merupakan salah satu jenis teknik dalam pembelajaran menulis teks deskriptif di sekolah dasar. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks deskriptif di kelas 4, model *guessing game* dapat menjadi metode yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Model *guessing game* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam *guessing game*, siswa akan diajak untuk menebak, menebak jawaban dari pertanyaan, atau menebak gambar yang muncul agar mereka dapat memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Permainan *guessing game* yang membantu guru mengajar bahasa Indonesia kepada siswa untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

2. METODE

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pada dasarnya penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan nyata yang dilakukan pendidik dalam rangka memperbaiki kualitas dan mutu pembelajaran dalam prosesnya di dalam kelas sehingga hasil belajar menjadi lebih baik (Asrori, 2020). Pada penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti tidak hanya melaksanakan satu Teknik pengumpulan data saja. Akan tetapi peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data seperti teknik tes, observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Klegen Madiun pada semester II Tahun ajaran 2023/2024.

c. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 01 Klegen Madiun dengan jumlah seluruhnya adalah 29 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 anak dan jumlah siswa perempuan sebanyak 14 anak. Objek yang akan diteliti adalah upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode *Guessing Game*.

d. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tahap pendahuluan dan dua siklus dengan empat

tahap pelaksanaan. Secara rinci, pelaksanaan untuk kedua siklus tindakan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Observasi berarti metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penerapan model *guessing game*. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang tingkat keterlibatan siswa, peningkatan hasil belajar, dan interaksi antara guru dan siswa. Tes berarti metode ini melibatkan pemberian tes tertulis sebelum dan setelah penerapan model *guessing game* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Tes dapat berupa soal pilihan ganda, isian, atau tugas menulis teks deskripsi yang dinilai berdasarkan kriteria tertentu. Untuk mengetahui proses dan aktivitas belajar siswa, hasil refleksi dari siklus pertama menjadi acuan untuk melaksanakan siklus kedua. Analisis dilakukan dengan cara menghitung hasil rata-rata tes siswa. Kriteria KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) digunakan untuk menentukan indikator keberhasilan ini. Nilai KKM Bahasa Indonesia di SDN 01 Klegen adalah 75. Jika KKM yang dicapai siswa 75, maka pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan yaitu observasi dan tes. Tes awal/ pra siklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi tanpa menggunakan model *guessing game*, guru menjelaskan materi tentang teks deskripsi kemudian siswa diminta untuk membuat teks deskripsi. Berdasarkan hasil tes awal, nilai yang diperoleh siswa dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kelas IV SDN 01 Klegen Madiun masih mengalami kesulitan dalam membuat teks deskripsi, selain itu siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi. Hanya sekitar 6,90% dari total keseluruhan siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan sisanya 93,10% siswa memperoleh nilai dibawah KKTP dengan nilai rata-rata 54,17.

a. Hasil siklus 1

Pembelajaran pada siklus 1 terdiri dari 4 tahap. Tahapan yang pertama adalah perencanaan. Tahap kedua adalah pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, kemudian tahap yang ketiga yaitu observasi, observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Lalu tahap keempat yaitu refleksi, pada tahap refleksi evaluasi pembelajaran hanya dilakukan satu kali.

1) Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan agar penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus 1 peneliti terlebih dahulu menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran, selanjutnya menyusun lembar observasi.

2) Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan model yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung,, hal ini untuk menari perhatian dan motivasi siswa. Guru menyampaikan materi dan menjelaskan tentang teks deskripsi. Selanjutnya dilakukan tahap tindakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan model *guessing game*. Sebelum memulai permainan guru terlebih dahulu membagi siswa menjadi 4 kelompok, perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil salah satu gambar yang sudah disediakan oleh guru, selanjutnya siswa diminta untuk menyebutkan dengan jelas ciri-ciri dan deskripsi dari gambar yang telah diambil dan kelompok lain menebak gambar apa yang dimaksud. Selanjutnya siswa diminta untuk menulis teks deskripsi berdasarkan ciri-ciri dan desripsi yang sudah disampaikan oleh salah satu siswa.

3) Observasi dan Evaluasi

Observasi digunakan untuk mengamati perubahan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Hal-hal yang diamati adalah proses pembelajaran dan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Hasil observasi pada siklus 1 masih terdapat kriteria penilaian yang tidak tuntas yaitu kemampuan siswa dalam menebak gambar. Berdasarkan hasil obsrvasi pada siklus 1 diketahui bahwa kemampuan menulis siswa kelas IV SDN 01 Klegen dengan menerapkan model *guessing game* masih banyak siswa yang memperoleh nilai 72 ke bawah. Siswa dengan nilai diatas KKTP yaitu sebanyak 51,72% dan siswa dengan nilai dibawah KKTP sebanyak 48,28% dengan nilai rata-rata 63,45. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siklus pertama pada penelitian ini belum berhasil. Beberapa hal yang menyebabkan kegagalan pada proses pembelajaran di siklus 1 yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran dengan menggunakan metode *guessing game* berlangsung, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai KKTP. Pembelajaran pada siklus 1 difokuskan agar siswa memiliki kemampuan yang aktif dalam berbicara dengan menerapkan model *guessing game*. Jika dilihat dari hasilnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus pertama belum berhasil sehingga perlu melakukan siklus kedua.

b. Hasil Siklus 2

Pada tahap siklus 2 ini langkah-langkah dilaksanakan seperti pada siklus 1, namun pada siklus kedua imi lebih difokuskan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus pertama. Pada siklus pertama dapat disimpulkan penyebab kekurangan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi dengan menggunakan model *guessing game* adalah karena kurangnya keaktifan dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih malu dan takut untuk mengungkapkan apa yang dia pikirkan, sehingga masih ada beberapa siswa yang belum mencapai hasil yang diharapkan. Pada siklus kedua peneliti membuat rancangan pembelajaran berupa modul ajar yang materinya masih sama dengan siklus yang pertama namun dengan soal evaluasi yang berbeda.

Pertemuan siklus 2 dilaksanakan diawali dengan kegiatan pembuka yaitu salam, presensi, mengelola kesiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar, selanjutnya guru memberikan apersepsi untuk mengingatkan kembali pesrta didik terhadap materi sebelumnya. Selanjutnya guru melakukan kegiatan inti dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa agar siswa aktif berbicara dan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang materi teks deskripsi.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok.
- 4) Selanjutnya salah satu perwakilan kelompok maju ke depan dan mengambil gambar yang sudah disediakan oleh guru kemudian menyebutkan ciri-ciri pada gambar dan mendeskripsikan gambar. Siswa yang lain menebak gambar apa yang dimaksud.

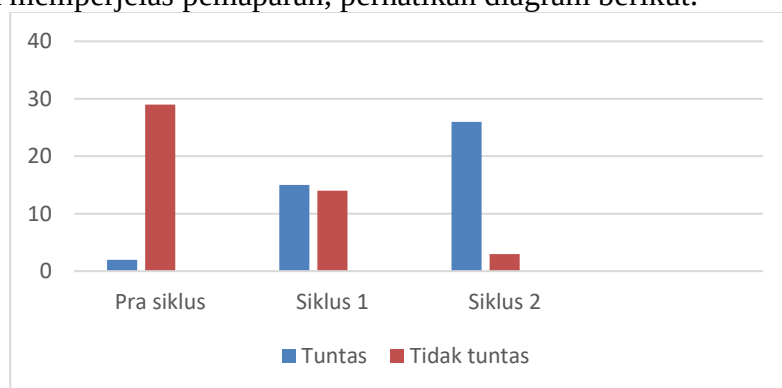
5) Setelah selesai bermain selanjutnya siswa diminta untuk menulis teks deskripsi berdasarkan apa yang telah dideskripsikan oleh temannya.

Hasil penilaian menulis teks deskripsi akan diumumkan pada akhir pembelajaran. Pada siklus 2 terdapat beberapa perbaikan, sehingga hasilnya meningkat, untuk memperjelas pemaparan perhatikan tabel dan diagram berikut.

Tabel 1. *Tabel Presentase Ketuntasan*

No	Siklus	Jumlah Siswa		Nilai Rata-rata	Presentase Ketuntasan
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1	Pra Siklus	2	27	54,17	6,90%
2	Siklus 1	14	15	63,45	51,72%
3	Siklus 2	26	3	82,48	89,66%

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai rata-rata hasil menulis siswa dengan menggunakan model *guessing game* pada siklus 2 ini adalah 82,48. Siswa yang mencapai KKTP sebanyak 26 anak (89,66%) dan siswa yang tidak mencapai KKTP sebanyak 3 anak (10,34%) Sehingga bisa disimpulkan pada pertemuan siklus 1 dan 2 siswa mengalami peningkatan dalam menulis teks deskripsi. Untuk memperjelas pemaparan, perhatikan diagram berikut.



Gambar 2. *Diagram Peningkatan Jumlah Siswa yang Telah Mencapai KKTP*

Berdasarkan data histogram di atas, hasil analisis data penelitian aktivitas kelas siklus 2 dengan model *guessing game* diketahui bahwa kemampuan siswa SDN 01 Klegen Madiun kelas IV dalam materi menulis teks deskripsi mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kondisi awal pra siklus siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata sebanyak 6,90% dengan nilai rata-rata kelas 54,17, kemudian pada siklus 1 siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata sebanyak 51,72% dengan nilai rata-rata kelas 63,45. Dan pada siklus 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata meningkat sebanyak 89,66% dengan nilai rata-rata kelas 82,48. Hal tersebut sudah mencapai target yang diharapkan yakni dari 29 siswa yang belajar, terdapat sebanyak 26 (89,66%) siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata yang dicapai 82,48, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi dengan menggunakan model *guessing game*. Peningkatan ini sudah mencapai nilai rata-rata kelas yang sudah ditentukan yakni 75. Penggunaan model *guessing game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi dirasa sangat bermanfaat. Suasana kelas dan suasana belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena penggunaan model *guessing game* merupakan salah satu solusi dari permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi yang terkesan membosankan dan sulit. Dari hasil di atas terbukti bahwa penggunaan model berbasis game mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi pada siswa kelas IV SDN 01 Klegen Madiun tahun ajaran 2023/2024.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *guessing game* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis teks deskripsi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Klegen tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan ini terlihat dari hasil setiap siklus. Dalam penelitian ini diketahui hasil belajar meningkat dari pra siklus, siklus 1 dan berlanjut ke siklus 2. Pada pra siklus rata-rata perolehan nilai sebesar 54,17. Selanjutnya pada siklus 1 rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 63,45, karena nilai ini masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 75 maka penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 nilai rata-rata naik menjadi 82,48. Keberhasilan proses tersebut tercermin dari meningkatnya perolehan nilai rata-rata kelas, keaktifan dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi. Selain itu terdapat aksi positif dari guru karena penggunaan *model guessing game* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, selain itu juga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari sudut pandang pengajaran dan peneliti, hal ini dinilai cukup memuaskan. Dari hasil penelitian dan pembahasan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *guessing game* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi siswa kelas IV SDN 01 Klegen Madiun tahun ajaran 2023/2024

5. DAFTAR PUSTAKA

- Resmini, N., dkk. (2010). *Membaca dan Menulis di SD Teori dan Pengajarannya*. Bandung : UPI PRESS.
- Rahmatunisa, R. (2016). *Pengaruh Media Kemasan Makanan Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Kelas IV SD : Pedadidaktika*, Vol. 3. No. 2. 176–185
- Aydoğ̃an, H., & Akbarov, A. A. (2014). *Empat keterampilan bahasa dasar, bahasa utuh & keterampilan yang terintegrasi keterampilan pendekatan dalam arus utama*. Universitas Mediterranean. <https://doi.org/10.1515/9783110800487.39>
- Linda Gerot, P. W. (1994). *Memahami Tata Bahasa Fungsional*. Talmud Yerusalem, Orde Pertama: Zeraim, Traktat Berakhot, 39-155. <https://doi.org/10.1515/9783110800487.39>
- Zahara,W.,& Fatimah,S. (2018). *Pengajaran Menggunakan Permainan Tebak Kata dalam Pengajaran Menulis Deskriptif*. 7(1).
- Lutfi, M. (2023). Tindak Tutur Direktif Guru Dan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Jaken Kabupaten Pati. *MSJ : Majority Science Journal*, 1(1), 34-43. <https://doi.org/10.61942/msj.v1i1.8>
- P. Nation dan Jonathan Newton, R. (2009). *Mengajar Mendengarkan dan Berbicara ESL/EFL*. Departemen Pendidikan, Universitas Oxford, 15 Norham Gardens, Oxford OX2 6PY, Inggris Raya.
- Wright, A., Betteridge, D., M. B. (2005). *Games for Lang Learning.1 a wrigh.pdf*.
- F.Faridah, Fatmawaty, A.Farih, L.Agraini (2024).The Powering of Guessing Game In Student Writing Descriptive Teks Elf Classroom Activitie. *MJS : Majority Science Journal*, 1(1), 34-43. <https://doi.org/10.61942/msj.v1i1.8>

- Desi Liana , Hartini ,Mualim. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media Geoboard dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SDN 1 Klepu Tahun Ajaran 2022/2023 : *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* Volume 2 No 1, 412-420, 2023
- Susanto & Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta Prenamedia Group Sutirman Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Jacobs., Holly. L., Stephen, A., Zinggraf, Deanne. R., Wormuth, V., Faye, H., Jane, B., Hughey. 1981. *Menguji Komposisi ESL Sebuah Pendekatan Praktis*. Rowley: Newbury House Publishers, Inc. <https://doi.org/10.61942/msj.v1i1.8>

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>